



Seminar Nasional  
**Seni dan  
Desain  
2018**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

*Sertifikat*

**No. 003308/UN38.2/PT/2018**

diberikan kepada **SHERLY DE YONG**

sebagai **PEMAKALAH**

dalam Seminar Nasional Seni dan Desain

**"KONVERGENSI KEILMUAN SENI RUPA DAN DESAIN PADA ERA 4.0"**

Diselenggarakan pada hari Kamis, 25 Oktober 2018  
di Auditorium Prof. Dr. Leo Idra Ardiana, M.Pd  
Gedung T2 Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Surabaya, 25 Oktober 2018

  
Dekan  
Fakultas Bahasa dan Seni  
**Prof. Dr. Bambang Yulianto, M.Pd**  
NIP. 196007051987031003

Ketua Panitia  
Seminar Nasional Seni dan Desain  
  
Seminar Nasional  
**Seni dan  
Desain  
2018**  
**Muhammad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 198809272014041001





Seminar Nasional  
**Seni dan  
Desain**  
2018

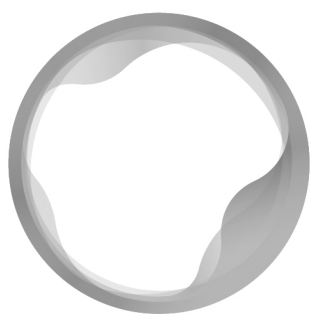
PROSIDING

**Konvergensi  
Keilmuan Seni Rupa  
dan Desain pada Era**

Kamis, 25 Oktober 2018

4.0





Seminar Nasional  
**Seni dan  
Desain**  
2018

PROSIDING

Konvergensi  
Keilmuan Seni Rupa  
dan Desain pada Era

4.0



## Prosiding

### Seminar Seni dan Desain 2018 Unesa

#### Konvergensi Keilmuan Seni Rupa dan Desain Pada Era 4.0

<b>Penanggungjawab</b>	: Prof. Dr. H. Bambang Yulianto, M.Pd. (Dekan I FBS) Drs. Imam Zaini, M.Pd (Ketua Jurusan Seni Rupa) Dr. Dody Doerjanto, M.Pd (Ketua Jurusan Desain)
<b>Ketua</b>	: Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd. M.Pd.
<b>Sekretaris</b>	: Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn
<b>Bendahara</b>	: Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn
<b>Editor, Reviewer</b>	: M. Bayu Tejo Sampurno, M.A. Asidigisianti Surya Patria, ST, M.Pd. Dr. Djuli Djatipambudi, M.Sn Muh. Widyan Ardani, S.Pd., M.Sn Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd
<b>Desain Sampul</b>	: Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds
<b>Layout</b>	: Condro Wiratmoko, S.Pd.
<b>Pembicara</b>	: Prof. Dr. Muchlas Samani, M.Pd (Universitas Negeri Surabaya) Dr. Husen Hendriyana, S.Sn., M.Ds (ISBI Bandung) Dr. Intan Rizky Mutiaz, M.Ds (Institut Teknologi Bandung) Dr. I Wayan Kun Adnyana, M.Sn (Institut Seni Indonesia Denpasar)

#### **Sekretariat Seminar Nasional**

Kampus Unesa Lidah Wetan Surabaya, Gedung T3.02  
Jurusan Seni Rupa  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Surabaya

#### **Cetakan Pertama, Oktober 2018**

@2018 Hak cipta dilindungi undang-undang.  
Keorisinalan isi makalah menjadi tanggungjawab penulis







## Kata Pengantar

Dunia memasuki abad ke-21 diwarnai perubahan-perubahan radikal. Perubahan itu didorong oleh berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang berbasis teknologi digital-cybernetic. Teknologi ini telah dikembangkan secara massif, hadir begitu intensif, dan memprovokasi hadirnya pandangan baru terhadap realitas. Termasuk memprovokasi pemikiran-pemikiran baru di dalam banyak disiplin ilmu –termasuk disiplin seni rupa dan desain.

Gelombang perkembangan teknologi digital yang tidak terelakan sebagai keniscayaan hidup di abad ke-21, akhirnya mendorong terjadinya era disrupsi (disruption). Era ini diwarnai perubahan-perubahan mendasar, baik dalam tingkat platform hingga pada praksisnya. Perubahan-perubahan itu menyentuh mulai dari persoalan di hulu (filosofi/kebijakan/regulasi) hingga pada persoalan di hilir, yaitu berupa outcome yang terkait dengan capacity building pembangunan di tingkat nasional dan orientasi strategisnya di dunia global.

Era disrupsi mengantarkan perguruan tinggi generasi ketiga menuju perguruan tinggi generasi keempat. Perguruan tinggi generasi ketiga merupakan hasil evolusi perguruan tinggi generasi pertama dan kedua yang masih kuat dalam tradisi skolastik, yaitu menghasilkan sarjana monodisiplin yang ketat dan terbatas pada kompetensi yang bersifat linier. Sedangkan perguruan tinggi generasi ketiga menawarkan lompatan paradigma pengembangan ilmu dan teknologi berbasis interdisiplin dan multidisiplin. Hal ini membawa implikasi luas, yaitu bertemunya sejumlah disiplin dalam satu kerangka teoretik dalam satu penelitian.

Sementara itu, perguruan tinggi generasi keempat (4.0) secara revolusioner mendorong ke dalam kerangka pengembangan ilmu dan teknologi yang didasarkan pendekatan transdisiplin. Pendekatan ini membuka ruang lebih luas lagi berinteraksinya antar disiplin ilmu tanpa terkendala batas-batas di masing-masing disiplin yang sudah berabad-abad dipertahankan sebagai semacam kategori atau kekhasan yang satu sama lain saling terpisah.

Inilah era yang membuka kemungkinan-kemungkinan baru dalam revolusi ilmu dan teknologi yang secara hipotetik akan dapat menghasilkan inovasi-inovasi yang memiliki nilai tambah tinggi. Dalam konteks bidang ilmu seni rupa dan desain pada era perguruan tinggi generasi keempat ini, tentu dapat dipahami sebagai mutual-sciences. Disiplin seni rupa sebagai satu disiplin ilmu yang terbuka untuk berinteraksi dengan disiplin apapun secara nyata telah banyak melahirkan varian praktik dan wacana seni rupa yang telah banyak dipamerkan di berbagai forum nasional dan internasional. Munculnya New Media Art, misalnya, tidak bisa lepas dari berinteraksinya antara seni rupa, teknologi media, dan wacana global art. Begitu pula desain, yang berhibrida dengan beragam disiplin lain menurunkan berbagai kategori desain (komunikasi visual, produk, interior, engineering, fashion, interaction, game, dan lain sebagainya).

Seni rupa dan desain sebagai entitas budaya visual (visual culture) dalam realitas zaman sekarang telah akrab dan berkembang dalam laju percepatan teknologi, industri, trend, dan pasar global (global market). Berbagai laju percepatan tersebut saling berkaitan dan keniscayaan bagi seni rupa dan desain untuk berinovasi dengan mengedepankan inovasi (innovation) dan keberlanjutan (sustainability). Seni rupa dan desain dalam kancah global market tidak semata dimaknai sebagai persaingan pasar 'produk', namun juga dalam konteks percaturan wacana dan tegangan identitas.



Di pihak lain, seni rupa dan desain dalam konteks Indonesia dibingkai dalam realitas multikultural yang diyakini sebagai modal sosio-kultural yang sulit ditemukan di bangsa lain. Latar belakang etnik, budaya, dan geografis merupakan sumber kearifan lokal bernilai tinggi yang harus dipertemukan dengan globalitas. Keberagaman dan keunikan budaya bangsa Indonesia berpeluang besar untuk dijadikan sumber gagasan, subjek kajian itu sendiri untuk dipertemukan dengan gagasan-gagasan baru yang bermunculan secara massif di era industri 4.0., dan sekaligus dilihat sebagai peluang untuk mengembangkan industri kreatif.

Hal itu gayut dengan salah satu butir dari Sembilan Agenda Prioritas (Nawa Cita) yaitu “meningkatkan produktivitas rakyat dan daya saing di pasar internasional sehingga bangsa Indonesia maju dan bangkit bersama bangsa-bangsa Asia lainnya.” Daya saing merupakan keunggulan terhadap pesaing yang diperoleh dengan memberikan nilai dan manfaat lebih besar kepada konsumen. Daya saing ini memang sangat diperlukan dalam memasuki era industri saat ini yang disebut sebagai era 4.0. Daya saing ini bisa dimulai dari tingkat yang dasar yakni dari ranah pendidikan dulu. Dalam konteks ini adalah perguruan tinggi bidang seni rupa dan desain yang memang sangat erat kaitannya dengan peningkatan kreativitas, produktivitas, dan inovasi.

25 Oktober, 2018

## Daftar Isi

<b>Halaman Judul</b>	i
<b>Kata Pengantar</b>	iii
<b>Daftar Isi</b>	v
<b>PERGESERAN PARADIGMA PENDIDIKAN TINGGI PADA ERA 4.0</b>	
<b>SMK Seni Dalam Konstelasi Revolusi Industri 4.0</b> Biwara Sakti Pracihara, <i>SMK Negeri 12 Surabaya</i>	1
<b>Seni Rupa Islam dan Tantangannya di Indonesia Pada Era Revolusi Industri 4.0</b> Didit Endriawan, S.Sn., M.Sn, Donny Trihanondo, S.Ds., M.Ds, Tri Haryotedjo, M.Ds <i>Telkom University, Bandung</i>	6
<b>"Othak-Athik-Mathuk" dalam Seni Rupa dan Desain Grafis pada Era 4.0</b> Fathoni Setiawan, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	10
<b>Strategi Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar dalam Era Budaya Cyber</b> Gandhes Sembodro Budy, S.Pd, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	16
<b>Pembelajaran Seni Kontekstual Untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa</b> Martadi, Diana Nomida Muznir, Yufiarti, <i>Universitas Negeri Surabaya, Universitas Negeri Jakarta</i>	21
<b>Kreatifitas Sebagai Sebuah Bentuk Pembelajaran Seni Pada Siswa Usia Remaja Di Sekolah Karakter Anak Inovasi Creative Melalui Software Sketchup</b> Sakuntala Verlista, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	29
<b>Identifikasi Penerapan Design Thinking dalam Pembelajaran Perancangan Desain Interior Kantor</b> Savitri Kartika Dewi, Elvina Kurniawati Haryanto, Sherly De Yong, <i>Universitas Kristen Petra Surabaya</i>	33
<b>Pendidikan Desain: Pendekatan Terkini Model Pembelajaran Desain untuk Menciptakan Desainer Pembelajar pada Pendidikan Tinggi</b> Siti Nurannisaa P.B., Augustina Ika Widyani, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	39
<b>Pembelajaran Bahasa Madura Melalui Media Komik</b> Zainor Ahmad, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	45
<b>PENGEMBANGAN METODOLOGI PENCIPTAAN SENI RUPA DAN DESAIN</b>	
<b>Pengembangan Desain Produk Lewat Pengabdian Masyarakat</b> Alexander Ferdinand S, Alfonsus Reynaldo L. Christofer C, Jonathan A, Yulianto K, <i>Universitas Kristen Petra Surabaya</i>	51
<b>Pemanfaatan Limbah Kayu Peti Kemas sebagai Bahan Dasar Perancangan Aksesoris Interior (Pengembangan Metodologi Penciptaan Seni Rupa dan Desain)</b> Aloysia Elvaretta Beatrice, Sherly Setiadi, Dwitiya Ken Saraswati, Stephanie Sophie M. T. <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	57
<b>Metode Pengembangan Produk Kreatif Bahan Dasar Goni dan Jeans yang Bernilai Ekonomis (Terapan Metode Service-Learning pada Penjahit di Kampung Jahit Pucang)</b> Angelica Widjaja, Felicia Jane Thendean, Jovian Halim, Catherina Putri, I Made Bagus Dwi Darmadi Laksana Putra Suardama, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	64
<b>Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Tipografi Aplikatif Berbasis Vi-Learn</b> Asidigisianti Surya Patria, Nova Kristiana, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	72
<b>Perancangan Fotografi Karakter Heroine Dalam Balutan Warna Merah</b> Danar Wikan Setyanto, Bernardus Andang P Adiwibawa, <i>Universitas Dian Nuswantoro</i>	78
<b>Kreasi Produk Kreatif Hadapi Revolusi Industri 4.0 (Teknik Makrame Eceng Gondok ke Media Ban Sepeda Motor)</b> Devi Elvina, Ferensia Tioris, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	84
<b>Urup Lamp: Wood Table Lamp Berbahan Dasar Kayu Limbah Produksi dengan Falsafah Hidup Orang Jawa</b> Ellysa N. Halim, Clarissa Stefanni, Kevin Dwiputra, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	91



<b>Metodologi Heutagogi dalam Perspektif Keilmuan di Bidang Desain Interior pada Era 4.0</b> Evania Tjandra, Iriene Cahyani Santoso, <i>Universitas Kristen Petra</i>	98
<b>Metode Perancangan Perabot Modular</b> Studi Kasus Tiga Proyek Perancangan Perabot Modular di Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Giovani Tanza, Sabrina Versiska Gosang, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	104
<b>Peningkatan Kreatifitas UKM dalam Pemanfaatan Limbah Kulit Sintetis dan Kain Tekstil Bermotif Batik menjadi Produk Tas Simflex.co</b> Novia Christina, Valeska Sidney Irawan, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	112
<b>Alternatif Penggunaan Kontainer Bekas Menjadi Ruang Bangunan di Jawa Timur</b> Sherly Febrina, Tania Pranoto, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	120
<b>Pengembangan Buku Suplemen Kriya Anyam Berbahan Alami Untuk Mahasiswa S1 Jurusan Seni Rupa</b> Siti Mutmainah, Agung Ari Subagio, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	128
<b>Estetika Partisipatoris di Ruang Publik Sebagai Inovasi Visual dalam Karya (Con)Struck Yang Berjudul Artificial</b> Teddy Ageng Maulana, S.Sn., M.Sn, Kuntum Indah Puernamasari, S.Sn., <i>Telkom University, Bandung</i>	134
<b>Perancangan Video Animasi Infografis Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Zakat</b> Widyasari, Aditya Rahman Yani, Muhammad Nazarrudin, <i>Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Surabaya</i>	138
<b>PENGEMBANGAN METODOLOGI PENCIPTAAN SENI RUPA DAN DESAIN</b>	
<b>Perkembangan Mainan Warak Ngendog sebagai Mainan Tradisional Kota Semarang</b> Abi Senoprabowo, Khamadi, Deddy Award Widya Laksana, <i>Universitas Dian Nuswantoro, Semarang</i>	149
<b>Kreativitas Melalui Pemanfaatan Limbah Plastik Pada Era Globalisasi di Kelas XII IPA 2 SMAN 3 Bangkalan</b> Arrya afendiyanto, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	157
<b>Studi Rancangan Interior Bergaya Kolonial Pada Toko Oen Malang</b> Cristo Angelo, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	163
<b>Deformasi Bentuk Pada Motif Tenun Troso</b> Dimas Irawan Ihya' Ulumuddin, Puri Sulistiyawati, <i>Universitas Dian Nuswantoro</i>	167
<b>Inovasi Budaya Visual Indonesia Beridentitas Pada Era Globalisasi</b> Implikasi Seni dan Desain sebagai Inovasi Kreatifitas dalam Mewujudkan Budaya Visual Indonesia yang Beridentitas Elvira Yesica G, <i>Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang</i>	174
<b>Pemanfaatan Limbah Kulit Kerang sebagai Elemen Dekorasi Ruang</b> Penelitian Potensi Produk Lokal dari Limbah Sebagai Industri Kreatif di Sentra UKM Kenjeran Surabaya Ferensia Tioris, Devi Elvina, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	180
<b>Inovasi E-Learning Web Sebagai Media Pendamping Peserta Didik dalam Pembelajaran Alat Musik Biola</b> Guntur Williantoro, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	188
<b>Kajian Estetika Relief Pada Halaman Pertama Kompleks Pesarean Sunan Sendang Duwur Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan</b> Herman Sugianto, <i>Universitas PGRI Adi Buana Surabaya</i>	194
<b>Penempatan Informasi pada Interior Dinding Mobil Toilet Keliling untuk Difabel di Kawasan Monas, Jakarta Pusat</b> Irma Damayantie, Nabila Delaseptina, <i>Universitas Esa Unggul, Jakarta Barat</i>	203
<b>Seni Mural : Ekspresi Transit Dan Transisi Masyarakat Urban di Yogyakarta</b> Kadek Hariana, <i>Universitas Negeri Yogyakarta</i>	211
<b>Pengambilan Karakter Lukisan Urban Art Seniman Surabaya "Ockta Kurniawan" Dari Perspektif Era Milenial</b>	217

Lucky Childa Pratama, <i>Universitas Negeri Surabaya</i> <b>Implementasi Budaya Pada Desain</b> Proses Implementasi Tarian Maengket pada Gracie Chair Paul John Kalampung, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	222
<b>Perancangan Acrylic Poster Holder Untuk Iklan Ambient Media Pada Kaca Jendela Atas Sisi Dalam Bus Publik Non AC</b> Studi Kasus Bus Publik Berukuran Besar Non AC Jurusan Jakarta -Tangerang Putri Anggraeni Widysatuti, Yunita Fauzia Achmad, <i>Universitas Esa Unggul, Jakarta Barat</i>	228
<b>Papan Permainan Dongeng Indonesia (Media Interaksi Sosial untuk Generasi Digital Natives)</b> Rizki Taufik Rakhman, Prof.Dr.Yasraf Amir Piliang, Haviz Aziz Ahmad, S.Sn., M.Dsg., Ph.D, Dr. Iwan Gunawan, S.Sn., M.Si, <i>Institut Teknologi Bandung</i>	236
<b>Pendekatan Human Centered Design Untuk Menciptakan Inovasi Pada Era Ekonomi Kreatif 4.0</b> William Vijadhammo Lumintan, Laurent Saviour Ekaprabhana, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	242
<b>KREATIVITAS DAN BUDAYA SIBER</b>	
<b>Media Interaktif Virtual Reality Biota Laut Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Untuk Usia 11-13 Tahun</b> Aileena Solicitor C.R.E.C., Christians Noventius, Aryo Bayu W. <i>UPN "Veteran" Surabaya</i>	251
<b>Peran Media dalam Melestrasikan Kebudayaan Tradisi Ba'arak Naga Banjarmasin Kalimantan Selatan</b> Aprina Sentia Dewi, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	259
<b>Pengaruh Teknologi pada Produk Interior bagi Manusia Dewasa dan Lansia di Era 4.0</b> Dinda Geraldine Claudia, Evania Tjandra, <i>Universitas Kristen Petra, Surabaya</i>	263
<b>YouTube Sebagai Media Keterbukaan Ekspresi Dalam Meningkatkan Kreativitas Seni Tari</b> Dyas Kirana Khomariah, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	269
<b>"Pergeseran Budaya Siber &amp; Visual di Sektor Pariwisata Indonesia" Respon Kementerian Pariwisata Menghadapi era Tourism 4.0 Melalui Peran Komunitas Milenial &amp; Pengembangan Destinasi Digital</b> Imam Nur Hakim, <i>Kementerian Pariwisata RI, Jakarta Pusat</i>	275
<b>Media Sosial Sebagai Sarana Pemeran Karya Seni Rupa "Kekinian"</b> Kartika Herlina CS, S.Pd. <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	283
<b>Media Sosial Instagram Sebagai Wadah Kreatifitas dalam Seni Musik</b> Ken Laksmi Setianingtyas, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	289
<b>Instagram Sebagai Media Motivasi dan Meningkatkan Produktivitas Menggambar Individu</b> Latifah Handayani, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	295
<b>Media Sosial Youtube Dalam Menunjang Popularitas Musisi Indonesia</b> Luthfi Ardiansyah, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	301
<b>Sosial Strategi Pada Media Sosial Untuk Promosi Batik Khas Kediri Kreativitas dan Budaya Siber</b> Sevilia Sujarwo Indrias Putri, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	307
<b>Video Tutorial Life Hack dan D.I.Y : Konten Kreatif dalam Instagram</b> Singgih Prio Wicaksono, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	313
<b>Aplikasi Perfect Ear Sebagai Media Inovatif Belajar Teori Musik</b> Syafy Dwi Cahya, <i>Universitas Negeri Surabaya</i>	319





**UNESA**  
Universitas Negeri Surabaya

SEMINARNASIONAL  
SENI DAN DESAIN  
2018 / UNESA

**Konvergensi  
Keilmuan  
Seni Rupa  
dan Desain  
pada Era**

**4.0**

Kamis, 25 Oktober 2018

08.00 - 17.00 WIB

Auditorium Prof. Dr. Leo Idra Ardiana, M.Pd

Gedung T2 Fakultas Bahasa dan Seni

Kampus Unesa Lidah Wetan,

Surabaya 60213

## **Pergeseran Paradigma Pendidikan Tinggi pada Era 4.0**



Seminar Nasional  
**Seni dan  
Desain**  
2018

<http://sendesunesa.net>

**Google Scholar**



## Identifikasi Penerapan *Design Thinking* dalam Pembelajaran Perancangan Desain Interior Kantor

Savitri Kartika Dewi <sup>1</sup>, Elvina Kurniawati Haryanto <sup>2</sup>, Sherly De Yong <sup>3</sup>

Universitas Kristen Petra, Surabaya<sup>1\*</sup>  
savitrimoo@gmail.com

Universitas Kristen Petra, Surabaya<sup>2</sup>

Universitas Kristen Petra, Surabaya<sup>3</sup>

### Abstrak

*Design Thinking* sebagai pola berpikir kreatif diterapkan dalam pembelajaran perancangan desain interior maupun arsitektur. Program studi desain interior Universitas Kristen Petra juga menerapkan proses ini dalam pembelajarannya dengan lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Mata kuliah teori dan praktek Desain Interior dan Styling 2 di Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra berupa ruang semi-publik, yaitu ruang kerja (*workspace*) yang mengakomodasikan aktivitas bekerja baik kerja administratif, kreatif dan terapan maupun produksi dari permasalahan riil. Teori dan praktik berkaitan dengan pengertian, permasalahan, dan terapan desain ruang kerja. Mahasiswa diharapkan mampu memahami teori, merumuskan permasalahan, dan memberikan solusi ruang kerja melalui desain komprehensif secara fungsi, teknis dan estetis. Penekanan konseptual dengan pendekatan penciptaan ruang yang "konduktif-efektif-efisien" dan sesuai dengan *image* perusahaan (*brand-image/corporate identity/visi-misi perusahaan*) untuk mengoptimalkan produktivitas kerja dengan penerapan proses *design thinking*. Metode yang dilakukan oleh mahasiswa bisa berbeda satu sama lain, oleh karena itu perlu diidentifikasi metode yang dipakai tiap tahapan untuk mencapai hasil yang sesuai dengan harapan. Metode yang dipakai adalah penelitian kualitatif dengan *interview contextual inquiry* untuk mendapatkan proses *design thinking* dari empat mahasiswa program studi desain interior Universitas Kristen Petra, yang akan diidentifikasi sebagai analisa apakah proses kegiatan dan hasil yang dilakukan sesuai dengan acuan yang ditetapkan. Dari analisis ini, dapat disimpulkan bahwa proses *design thinking* sebagai tuntutan tugas di tiap tahapannya bisa sama dan bisa bervariasi metodenya seperti pemilihan metode menggunakan *affinity diagram*, *empathy map*, dan lain-lain.

Kata kunci: *design thinking*, pembelajaran, perancangan, kantor

### 1. Pendahuluan

Perancangan desain produk maupun interior membutuhkan metode untuk menganalisa solusi yang dibutuhkan dalam setiap permasalahan dimulai dari visual produk/interior hingga kebutuhan pengguna. Metode yang biasanya dipakai adalah metode berpikir kreatif/*design thinking*. *Design thinking* adalah metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna/*user*. Tahapan yang ada dalam *design thinking* yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Ford, 2010).

Tahap *Empathize* berfokus untuk memahami manusia tentang pemikiran, keinginan, dan kebutuhannya. Tahap ini diperlukan karena masalah yang diselesaikan oleh desainer adalah masalah *user*, sehingga penting bagi desainer untuk memahami *user*. Pada tahap *Define*, permasalahan yang disebut *point of view* yang mengarahkan desainer kepada sebuah *insight*

dan kebutuhan *user*. *Insight* didapatkan dari proses menganalisa informasi. Tahap *Ideate* berisi ide-ide untuk menemukan solusi dari permasalahan yang telah didapatkan. Ide-ide dapat didapatkan dari membuat *prototype*, membuat sketsa, *bodystorming*, dan membuat *mind-mapping*. Tahap ke-empat dalam *design thinking* adalah *Prototype* yang merupakan pengaplikasian ide dalam bentuk fisik seperti catatan *post-it*, *role-play*, objek, dan *storyboard*. Tahap ini dapat dipakai sebagai tolak ukur keberhasilan untuk diperbaiki kembali dan untuk mempermudah memahami desain. Tahap terakhir adalah *Test* yang bertujuan untuk menguji solusi yang telah dibuat untuk menyelesaikan masalah dan untuk memahami *user* lebih dalam lagi. Tahapan ini diulangi berulang kali hingga mendapatkan hasil yang terbaik.



### 1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka timbul pertanyaan apakah *design thinking* antara satu orang dan orang lainnya dapat berbeda tahapan/metodenya? Selain itu, apakah *design thinking* dapat dipakai secara optimal?

### 1.2 Tujuan

Tujuan dari identifikasi *design thinking* ini adalah mengidentifikasi apakah metode yang dipakai dalam tahapan *design thinking* yang sudah ditentukan dapat bervariasi dan dapat berjalan secara optimal.

## 2. Metode

### 2.1 Partisipan

Penelitian ini melibatkan 4 orang mahasiswa program studi desain interior Universitas Kristen Petra, dari kelompok dengan dosen pembimbing yang berbeda. Setiap kelompok mendesain untuk klien yang berbeda pula.

Mahasiswa yang berpartisipasi adalah : William (P1), Yoshudara (P2), Lauren (P3), dan Iriene (P4). Seluruh partisipan berasal dari satu angkatan yang sama dan proyek perancangan dilakukan saat menempuh studi pada semester 4 dalam mata kuliah Desain Interior & Styling 2.

### 2.2 Identifikasi

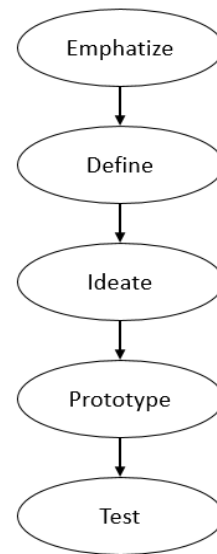
Dalam mengidentifikasi kegiatan yang dilakukan partisipan, digunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dilakukan dengan memahami dan menganalisa keselarasan ketentuan *design thinking* yang telah ditetapkan di perkuliahan dengan proses pengerjaan proyek partisipan disertai dengan kajian literatur. Pendekatan ini diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, atau perilaku dari sudut pandang partisipan (Rahmat, 2009).

### 2.3 Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan metode *interview contextual inquiry*, dilakukan dengan berkomunikasi langsung serta melihat kembali berkas desain partisipan untuk mengetahui kegiatan dan pendapat partisipan tentang proses perancangan kantor dengan menggunakan *design thinking* yang telah ditentukan (Rahmat, 2009).

## 3. Pembahasan

Pada proses perancangan desain interior kantor, kepala studio perancangan beserta dosen pembimbing telah membuat modul pembelajaran/silabus sebagai acuan mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran. Panduan yang dibuat merupakan jabaran dari proses *design thinking* yang telah ditetapkan, yaitu tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (De Yong, 2017).



Gambar 3.1 Skema *design thinking*

Dalam tahap *Emphatize*, mahasiswa mencari satu klien dengan objek riil, lalu mempelajari *user* dan menemukan eksistensi masalah desain melalui proses observasi, empati, wawancara, studi literatur dan tipologi. Target luaran dari tahap ini adalah data tampak luar dan tampak dalam, yang berisi suasana ruang, bentuk bangunan, gaya arsitektur dan interior, elemen interior (material, bentuk, ukuran, dan warna), sistem utilitas dll. beserta foto/gambar/sketsa. Data kebutuhan *user*, seperti profil *user*, pola aktivitas *user*, struktur organisasi pengelola, peraturan gedung, dll. dengan metode yang dapat dipilih sendiri menyesuaikan kebutuhan. Dalam jabarannya, mahasiswa ditargetkan untuk membuat :

- Hasil eksplorasi studi literatur, seperti definisi, jenis atau macam dan kriteria ruang kerja, sistem kerja, sistem *filling*, *storage*, *brand image*, dll.
- Data eksplorasi tipologi terhadap objek-objek sejenis.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pertama ini dilakukan secara kolaborasi dalam

kelompok. Dari pengumpulan data, didapati seluruh partisipan melakukan langkah-langkah yang diminta meskipun urutannya ada yang berbeda-beda. Perbedaan terjadi karena proses mencari dan mendapatkan klien yang beragam. Jika klien didapat dengan cepat, maka tahapan yang dijalankan sesuai silabus. Namun jika tidak, maka eksplorasi studi literatur dapat dilakukan sambil mencari klien.

Pada proses mempelajari kebutuhan dan mengenal *user*, seluruh partisipan menggunakan *empathy map* sebagai metode utamanya, dimana dalam proses perumusannya dilakukan bersama-sama dalam satu kelompok. Penggunaan metode ini sesuai arahan dari kepala studio dengan bimbingan dosen pembimbing masing-masing kelompok.

*"Menurut saya, tahap ini sangat penting. Karena tanpa mengerti pengguna, maka solusi yang kita buat bisa tidak tepat dan tidak dapat menyelesaikan solusi. Bahkan malah membuat masalah baru."* - William (P1)

### 3.2 Define

Mahasiswa diminta menemukan dan mempertajam eksistensi masalah desain melalui proses analisa, *programming* dan *problem seeking* pada tahap ini. Dalam jabarannya, mahasiswa ditargetkan untuk membuat :

- Analisis mengenai tapak, aktivitas pemakai, kebutuhan ruang dan fasilitas, persyaratan & besaran ruang, karakteristik ruang, *zoning-grouping* dan sirkulasi.
- *Design framework*, sebagai rangkuman dan rumusan hasil analisa.
- *Problem statement* dan konsep umum, sebagai rumusan untuk menyelesaikan permasalahan desain.
- *Design Thinking*, dengan tahapan desain sesuai yang diinstruksikan (5 tahap) dan uraian metode masing-masing.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap kedua ini dilakukan secara kolaborasi dalam kelompok dan dilanjutkan dengan kegiatan individu. Dari wawancara terhadap partisipan, didapati seluruh partisipan melakukan langkah-langkah yang diminta. Proses perumusan masalah yang menghasilkan *design determinant* dilakukan bersama rekan sekelompok dengan metode *affinity diagram* sesuai arahan kepala studio melalui bimbingan masing-masing dosen pembimbing.

Kemudian dilakukan penyusunan *programmatic concept* yang dilakukan partisipan secara kolaborasi kelompok, namun penyusunan *zoning* dan *grouping* dilakukan secara individu. Selanjutnya, perumusan *framework* dan *problem statement* dilakukan perorangan. Pada perumusan *design thinking*, separuh partisipan tidak melakukan kegiatan ini karena dianggap kurang perlu. *Design thinking* yang telah dijabarkan pada modul pembelajaran/silabus dirasa sudah cukup mewakili proses berpikir partisipan sehingga tidak perlu dibuat ulang.

*"Apakah design thinking itu sebagai panduan dalam langkah mendesain, atau justru review terhadap langkah apa saja yang sudah kita lakukan?"* - Yoshudara (P2)

### 3.3 Ideate

Pada tahap ini, mahasiswa mulai memikirkan ide dan melakukan *brainstorming* dengan menggunakan metode-metode desain yang dipilih sendiri sesuai kebutuhan. Dalam jabarannya, mahasiswa ditargetkan untuk membuat :

- Konsep desain, yang dapat mendasari semua implementasi desain.
- Berkas transformasi desain, dari konsep ke implementasi bentuk dan pengembangannya menggunakan berbagai metode visualisasi (misalnya: metode olah bentuk model (dengan maket studi) dan sketsa konseptual manual maupun komputerisasi.)

Sebagian partisipan melakukan *brainstorming* dan merumuskan konsep dengan metode *mind mapping*. Dalam merumuskan konsep desain, partisipan berangkat dari *problem statement* yang telah dibuat lalu merumuskan konsep sebagai solusi yang dianggap paling tepat. Konsep desain tersebut kemudian diturunkan menjadi terapan-terapan solusi dalam desain interior.

Pada proses transformasi desain, seluruh partisipan menggunakan metode skematik desain sebagai permulaan visualisasi ide. Kemudian ada yang melanjutkan dengan maket studi, namun sebagian besar langsung melakukan *3D modeling* secara digital.

*"Dari konsep yang saya buat, diharapkan turunan aplikasi desainnya dapat menjadi solusi yang efektif untuk ruang kantor klien. Selain itu juga dapat mewadahi kegiatan kerja di masa*

*sekarang hingga kedepannya.*" - William (P1)

*"Konsep desain yang saya tawarkan berangkat dari permasalahan secara aktivitas, ruang, dan kesan yang ingin disampaikan. Dari segala problema itu, saya rumuskan konsep besarnya untuk mewadahi solusi-solusi yang saya buat."*

- Lauren (P3)

### 3.4 Prototype

Tahap *Prototype* berisi proses studi spasial implementasi model 3D dan presentasi desain final. Dalam jabarannya, mahasiswa ditargetkan untuk membuat :

- Visualisasi perspektif 3D.
- Maket presentasi skala 1:50.
- *Design board* dan kelengkapan presentasi lainnya selain berkas desain.

Tahap ini dilakukan seluruh partisipan sesuai dengan tuntutan tugas yang diberikan. Sebagian partisipan menganggap pembuatan *3D modeling* dan gambar kerja yang final merupakan kegiatan tahap *Prototype*, sehingga terjadi keambiguan ketika partisipan diwawancarai.

*"Di tahap ini, saya membuat perspektif dan gambar kerja pendukung lainnya secara final. Juga maket presentasi, design board, serta penyusunan berkas desain final untuk keperluan evaluasi di akhir semester."* - Lauren (P3)

*"Ide yang didapat dari tahap ideate dicoba implementasinya baik dengan visualisasi 3D maupun maket studi. Ketika masih ditemukan kekurangan, maka kembali ke tahap ideate untuk menemukan solusinya"* - Iriene (P4)

### 3.5 Test

Dalam tahap ini, mahasiswa mempresentasikan tahapan ide hingga *prototype* yang telah dilalui untuk mendapatkan *feedback* baik dari dosen pembimbing maupun klien. Mahasiswa juga diminta membuat *interior styling* pada salah satu sudut ruang *user*. Dalam jabarannya, mahasiswa ditargetkan untuk membuat :

- Sketsa *Interior Design (ID) Styling*, secara individu dan kelompok.
- *Styling board* dan rencana anggaran belanja (RAB kelompok), setelah pelaksanaan *ID styling*.

Pada tahap ini, partisipan kembali bekerja secara berkelompok untuk mewujudkan *ID*

*styling* yang dituntutkan. Tugas ini diawali dengan pembuatan sketsa desain *styling* individu, yang kemudian dirundingkan dengan rekan sekelompok untuk pengembangan menjadi satu rancangan akhir yang akan diwujudkan di salah satu sudut ruang *user*.

Kelompok juga diminta membuat satu *ID styling board* sebagai bentuk penyajian dan presentasi, sebelum dievaluasi oleh dosen pembimbing dan diberi *feedback* untuk pengembangan dan perbaikan desain individu maupun kelompok.

*"Tahap test merupakan tahap yang paling menegangkan karena disini kami dievaluasi, dinilai, dan diberi feedback atas seluruh hasil desain yang dibuat."* - Iriene (P4)

## 4. Pembahasan Hasil

Tahap *Empathize* dijalankan seluruh partisipan secara kolaborasi dengan rekan satu kelompoknya, dengan hasil akhir sesuai silabus. Urutan langkah kerja yang dijalankan setiap kelompok bervariasi, tergantung proses pencarian klien. Seluruh partisipan menggunakan metode *empathy map* dalam mendalami klien/pengguna atas instruksi kepala studio.

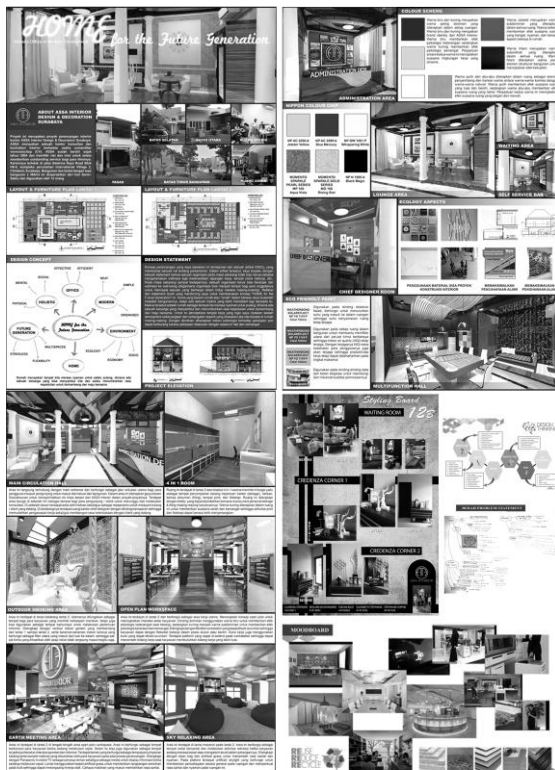
Proses perumusan *programmatic concept* dan perumusan *design determinant* serta *design framework* dilakukan partisipan secara kolaborasi kelompok pada tahap *Define*. Sedangkan pembuatan alternatif *zoning-grouping* dan *problem statement* dilakukan secara individu sesuai penilaian dan keputusan masing-masing. Pengerjaan di tahap ini sesuai dengan yang tertera pada silabus, karena setiap langkah saling berhubungan dengan langkah berikutnya.

Pada tahap *Ideate*, konsep dibuat dengan berangkat dari permasalahan yang ada sehingga menjadikannya solusi yang tepat. Sebagian partisipan membuat konsep terlebih dahulu kemudian diturunkan ke berbagai solusi aplikatifnya, sebagian lainnya menyatukan solusi yang ditawarkan dibawah suatu payung konsep. Ketika membuat transformasi desain, mahasiswa diharapkan membuat sketsa ide awal secara manual baru setelahnya dikembangkan dengan visualisasi *3D modeling* untuk nantinya diolah menjadi perspektif yang dirender.

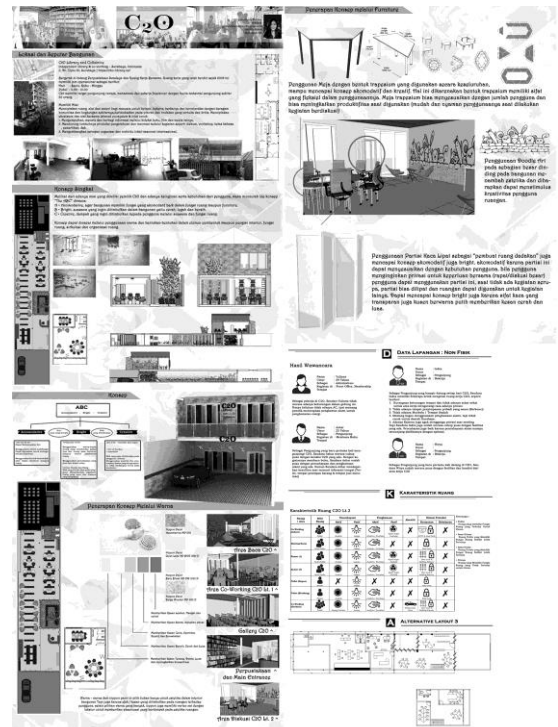


Tahap *Ideate* dapat terulang lagi apabila pada tahap *Prototype* masih diperlukan pengembangan atau perubahan terapan desain, sehingga menjadi siklus yang berkesinambungan hingga hasil yang diharapkan telah final. Banyaknya siklus yang terjadi bergantung pada tiap individu. Setelah itu, partisipan membuat maket presentasi, berkas desain, serta *design board* sesuai tuntutan kepala studio yang tertera pada silabus.

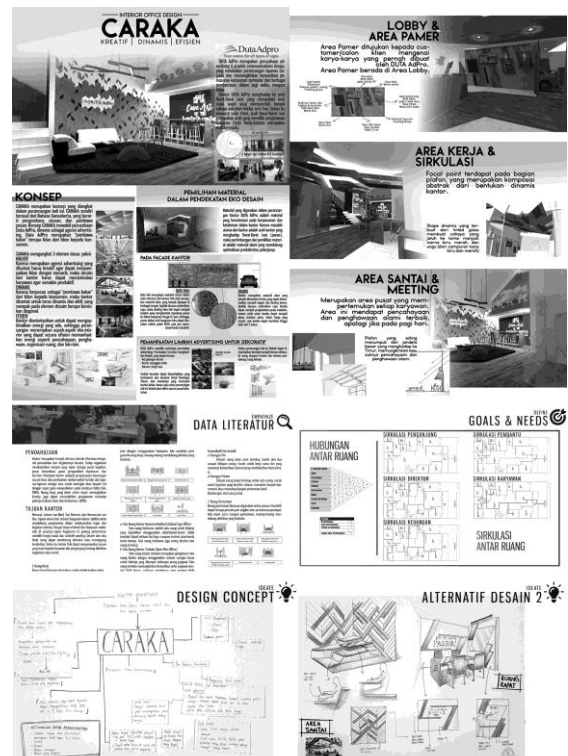
Proses *ID styling* sebagai praktik realisasi desain dilakukan berkelompok pada tahap *Test*. Setelah itu, dilakukan evaluasi akhir dan penilaian oleh dosen pembimbing masing-masing baik secara evaluasi desain individu maupun hasil *ID styling* kelompok.



Gambar 4.1 Berkas desain William (P1)



Gambar 4.2 Berkas desain Yoshudara (P2)



Gambar 4.3 Berkas desain Lauren (P3)



Gambar 4.4 Berkas desain Iriene (P4)

## 5. Kesimpulan

Dari hasil identifikasi *design thinking* tiap mahasiswa, dapat disimpulkan bahwa meskipun tahapannya sama, namun metode yang dipakai tiap individu dapat berbeda. Tidak semua mahasiswa dapat bekerja dengan tahapan yang sama karena gaya bekerja individu yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut dapat disebabkan karena klien dan solusi yang ditawarkan beragam, juga pola pikir dan kerja tiap partisipan yang berbeda.

## 6. Pustaka

- De Yong, Sherly (2017), *Silabus Desain Interior & Styling 2*, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Ford, Corey (2010), *An Introduction to Design Thinking - Process Guide*, Institute of Design at Stanford, Stanford, California.
- H. Karen, J. B. Wendell, and W. Shelley (2005), *Rapid Contextual design: A How-To Guide to Key Techniques for User-Centered Design*. Morgan Kaufmann, San Fransisco
- Rahmat, Pupu Saeful. (Januari-Juni 2009), “Penelitian Kualitatif”, dalam *EQUILIBRIUM*, V/09 p:1-8, Universitas Brawijaya, Malang.



**Jurusan Seni Rupa dan Jurusan Desain**  
Gedung T3, Universitas Negeri Surabaya  
Kampus UNESA Lidah Wetan Surabaya 60213

<https://sendesunesa.net/>

ISSN 2541-6626



9 772541 662009